

**PEMANFAATAN MEDIA LAGU, GAMBAR, DAN PERMAINAN UNTUK
PENINGKATAN PRESTASI SISWA DALAM PELAJARAN BAHASA
MANDARIN DI TK SILOAM SURAKARTA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan untuk Memenuhi sebagai Persyaratan Mencapai
Derajat Ahli Madya pada Diploma III Bahasa China FSSR
Universitas Sebelas Maret**

oleh :

Meinita Nur Widiastuti

C9607032

**PROGRAM DIPLOMA III BAHASA CHINA
FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2010**

Disetujui untuk diuji
Program Diploma III Bahasa China, Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret

Laporan Tugas Akhir :

PEMANFAATAN MEDIA LAGU, GAMBAR, DAN PERMAINAN UNTUK
PENINGKATAN PRESTASI SISWA DALAM PELAJARAN BAHASA MANDARIN
DI TK SILOAM SURAKARTA

NAMA : MEINITA NUR W.
NIM : C9607032

Pembimbing :

1. Dra. Endang Tri Winarni, M.Hum (.....)
Pembimbing I NIP19581101 198601 2 001

2. Budi Wijaya (.....)
Pembimbing II

Disetujui dan Disahkan oleh Dewan Penguji
Diploma III Bahasa China Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret

Judul Laporan : PEMANFAATAN MEDIA LAGU, GAMBAR, DAN PERMAINAN
UNTUK PENINGKATAN PRESTASI SISWA DALAM PELAJARAN
BAHASA MANDARIN DI TK SILOAM SURAKARTA

Nama Mahasiswa : MEINITA NUR W.
NIM : C9607032
Tanggal Ujian : 2 Agustus 2010

Dewan Penguji :

- | | |
|--|-------------------------------------|
| 1. Drs. Yohanes Suwanto , M.Hum
Ketua | (.....)
NIP19611012 198703 1 002 |
| 2. M. Bagus Sekar Alam, SS, M.Si
Sekretaris | (.....)
NIP19770904 200501 1 001 |
| 3. Dra. Endang Tri Winarni, M.Hum
Penguji I | (.....)
NIP19581101 198601 2 001 |
| 4. Budi Wijaya
Penguji II | (.....) |

Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret
Dekan

Drs. Sudarno, M.A
NIP. 19530314 198506 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan kasih dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul Pemanfaatan Media Lagu, Gambar, dan Permainan untuk Peningkatan Prestasi Siswa dalam Pelajaran Bahasa Mandarin di TK Siloam Surakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan Program Studi D3 bahasa Mandarin Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini penulis menyadari tanpa bantuan berbagai pihak, penulis akan merasa kesulitan dalam menyelesaikan kerja praktik maupun dalam penyusunan laporan ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. Sudarno, M.A., selaku dekan Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Dra. Endang Tri Winarni, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Program D3 Bahasa China Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Dra. Endang Tri Winarni, M.Hum., selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan telah banyak memberikan waktu serta sumbangan pemikirannya dengan penuh bijaksana.
4. Budi Wijaya Laoshi, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan telah banyak waktu serta sumbangan pemikirannya dengan penuh bijaksana.
5. Seluruh dosen pengajar Program Studi D3 Bahasa China yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama penulis belajar.

6. Natalia Suwarni, selaku Kepala Sekolah TK Siloam Surakarta dan Sri Rahayu, selaku Wali Kelas B, Yuli Maria F. Hamatia dan keluarga besar TK Siloam yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
7. Ngatino, Gunawan, dan seluruh karyawan TU yang sudah membantu dan memberikan kelancaran dalam segala hal.
8. Ibu, Bapak, Nenek, kakak, Adik, dan seluruh keluarga tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis dalam menyelenggarakan Tugas Akhir.
9. Ricky Krisdianto yang selalu memberikan semangat, dukungan dan bantuan dalam segala bentuk kepada penulis.
10. Farida, Sylvi, Mbak cahya, Santy, Adi, Nizam, Rosy, Damai, dan semua teman-teman angkatan 2007 yang penulis sayangi dan banggakan karena telah banyak membantu selama penulis menuntut ilmu.
11. Seluruh siswa-siswi TK Siloam Surakarta, yang telah membantu kelancaran penulis dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan laporan kerja praktik ini.

Hanya ucapan terima kasih yang tulus serta sebaris doa yang dapat penulis berikan kepada pihak-pihak tersebut. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapat imbalan yang melimpah dari Tuhan Yang Maha Esa.

Surakarta, Agustus 2010

Penulis

MOTTO

“Kesuksesan adalah Perjalanan”

PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini penulis persembahkan kepada :

❖ *Ibu dan Ayahku*

我很爱你们

❖ *Nenek dan adikku*

很多谢

❖ *Seseorang yang selalu membantuku*

谢谢你

ABSTRAK

MEINITA NUR W.2010.Pemanfaatan Media Lagu, Gambar, dan Permainan Untuk Peningkatan Prestasi Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Mandarin Di TK Siloam Surakarta. Program Studi D3 Bahasa China Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Laporan tugas akhir ini kami lakukan karena adanya masalah yang ditemukan pada proses belajar mengajar bahasa Mandarin di TK Siloam Surakarta. Siswa yang baru belajar bahas Mandarin sering lupa dan kurang cepat memahami materi yang telah diajarkan. Akibatnya prestasi mereka dalam pelajaran bahasa Mandarin menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu diperlukan metode mengajar, yaitu melalui pemanfaatan media lagu, gambar, dan permainan. Melalui media ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi siswa yang kurang maksimal menjadi lebih maksimal.

Adapun dalam penulisan tugas akhir ini penulis menggunakan teknik metode penelitian observasi, wawancara, dan studi pustaka. Dengan melakukan metode tersebut penyusunan tugas akhir penulis cepat selesai menjadi suatu laporan yang akurat.

Hasil laporan tugas akhir ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media lagu, gambar, dan permainan sangat efektif digunakan sebagai metode belajar bahasa Mandarin. Ini dapat dibuktikan dengan hasil belajar siswa melalui latihan, tugas rumah, dan ulangan yang sangat memuaskan. Disamping dapat meningkatkan prestasi belajar metode ini juga membantu siswa dalam melihat, mendengar, dan mengucapkan bahasa Mandarin sehingga siswa lebih cepat menerima materi yang diberikan.

Simpulan laporan tugas akhir ini menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar menggunakan metode lagu, gambar, dan permainan sangat efektif dilakukan untuk meningkatkan prestasi siswa dalam belajar bahasa Mandarin.

摘要

MEINITA NUR W. 2010. Sebelas Maret 国立大学文学艺术学院 汉语专业系。采用歌曲，图片和游戏以提高在梭罗Siloam幼儿园的汉语教学程度。这项研究的原因是因为我们发现在梭罗Siloam幼儿园的汉语教学过程上有些问题。

那些刚学汉语的幼儿学生们往往忘记或者不够灵活的接受所教给他们的课程。结果造成他们在汉语课上的成绩不能达到最高限度。所以需要寻求教学方法，就是采用歌曲，图片和游戏。盼望通过这些媒体能提高学生们的汉语成绩达到最高指标。

这项研究旨在叙述歌曲，图片和游戏的采用能提高梭罗Siloam幼儿园的汉语水平，同时也叙述采用这些媒体时在传达上所遇到的难处，还有就是为克服那个难处做了些什么措施。至于最后的项目，笔者使用的观测技术，访谈等研究方法，和查阅文学资料。这样做的方法是非常有用的作者进行了一项研究。

研究结果表明这个方法很有效，可以采纳为汉语教学方法。这些可以通过学生们的练习，作业，测试等所表现的优良成绩得证明。除了能提高学生的学业成绩，这教法也帮助学生学习汉语上的视听和会话，使他们能更快的领受所教给他们的课程。

研究后的结论指出:在教学上采用歌曲，图片和游戏的教法，可以很有效的提高学生汉语的成绩。

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Tempat Pelaksanaan.....	6

F. Metode Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Belajar Mengajar.....	7
1. Guru.....	8
2. Siswa.....	15
3. Media Pembelajaran.....	20
a. Lagu.....	21
b. Gambar.....	22
c. Permainan.....	23
B. Bahasa Mandarin.....	31
BAB III PEMBAHASAN.....	35
A. Gambaran Umum Sekolah.....	35
B. Pelaksanaan Kegiatan Belajar.....	38
1. Observasi Kelas.....	38
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	39
3. Pembahasan.....	56
C. Masalah Pembelajaran.....	59
D. Upaya Penanganan.....	60
E. Hasil Penilaian.....	62
BAB IV PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan.....	64

B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	: Jadwal Kegiatan Mengajar.....	38
Table 1.2	: Daftar Nilai Pelajaran Bahasa Mandarin sesudah menggunakan media lagu, gambar, dan permainan.....	62
Table 1.3	: Daftar Nilai Pelajaran Bahasa Mandarin sebelum menggunakan media lagu, gambar, dan permainan.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 : Materi Pelajaran Keluarga
2. Lampiran 2 : Materi Pelajaran Angka
3. Lampiran 3 : Materi Pelajaran Lagu
4. Lampiran 4 : Soal Tes Keseluruhan Media
5. Lampiran 5 : Soal Latihan 1, 2, 3
6. Lampiran 6 : Soal Latihan Rumah
7. Lampiran 7 : Lembar Penilaian Magang
8. Lampiran 8 : Foto Proses Belajar Mengajar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perubahan paradigma penyelenggaraan pendidikan dari sentralisasi ke desentralisasi mendorong terjadinya perubahan dan pembaharuan pada beberapa aspek pendidikan, termasuk kurikulum. Dalam kaitan ini kurikulum Taman Kanak-kanak pun menjadi perhatian dan pemikiran-pemikiran baru, sehingga mengalami perubahan kebijaksanaan.

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 36 Ayat 2 ditegaskan bahwa kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

Kurikulum yang diterapkan Taman Kanak-kanak (TK) Siloam dikembangkan sebagai perwujudan dari kurikulum prasekolah, pendidikan dasar dan menengah. Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungan. Dan tanggap terhadap ilmu pengetahuan juga teknologi yang sedang berkembang dimasyarakat dan dunia. Contohnya bahasa Mandarin, pelajaran bahasa Mandarin sejak 6 tahun terakhir ini, sudah banyak dilirik oleh para lembaga pendidikan atau sekolah-sekolah di Surakarta. Dari kanak-kanak sampai perguruan

tinggi menawarkan pelajaran bahasa Mandarin menjadi pelajaran intra maupun ekstra sekolah, tak terkecuali TK Siloam Surakarta.

Pelajaran bahasa Mandarin di TK Siloam diadakan pada tahun 2004 setahun setelah dibukanya TK Siloam, untuk kelas TK A dan TK B kegiatan ini dimasukkan kedalam mata pelajaran ekstra sekolah. Mengingat bahasa Mandarin ini masih sangat asing dikenal maka diharapkan dapat menjadi nilai lebih bagi para siswa. Dan ini menjadi PR bagi para guru dalam menyampaikan materi kepada anak-anak dengan cara dan tutur kata yang menarik perhatian. Apalagi anak-anak kecil yang mempunyai dunianya sendiri yaitu bermain. Hal ini menuntut guru untuk berfikir kreatif dalam proses belajar mengajar setiap hari. Dengan tentunya media dan materi belajar yang menarik dan juga dapat memotivasi anak dalam belajar bahasa Mandarin. Media pembelajaran itu meliputi : media gambar, media lagu atau nyanyian yang sudah dirubah kata-katanya, media permainan. Hal ini mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar yang secara tidak langsung dapat menumbuhkan minat mereka dalam belajar bahasa Mandarin.

Pada proses ini hambatan-hambatan akan muncul yang disebabkan dari diri siswa tersebut dan dari para pembimbing yaitu guru. Kurangnya kreatifitas dari guru dan bahan penunjang pada proses belajar mengajar. Membuat prestasi siswa dari tahun ketahun turun sangat drastis. Pada topik ini penulis memfokuskan pada pemanfaatan tehnik atau media pengajaran pada anak TK yang dapat merangsang kemampuan siswa dan meningkatkan prestasi anak pada bahasa Mandarin yang mereka belum pernah dengar bahasanya dimasyarakat. Media pengajaran tersebut

dapat diterapkan oleh seorang guru sebagai sarana dalam menyampaikan materi belajar. Media yang diterapkan antara lain :

1. Gambar

- a. Kartu bergambar
- b. Buku bergambar (mewarnai)
- c. Menggambar

2. Lagu

Media ini guru dapat menggunakan kaset CD, kaset tape atau dengan mengubah lagu yang berbahasa Indonesia ke bahasa Mandarin. Dimana dapat mempermudah para siswa dalam mengingat, mengulang kembali dalam bentuk tulisan maupun lisan materi yang diberikan oleh guru. Media ini sangat efisien untuk melatih keberanian anak dalam berbicara dengan menggunakan bahasa Mandarin dan membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar

3. Permainan

Media ini dapat menggunakan white board atau black board, spidol atau kapur dan juga dengan benda-benda bermacam-macam.

Keseluruhan penerapan ketiga media ini secara maksimal dapat merangsang motorik siswa dalam melihat, mendengar, mengucapkan maupun melakukan. Dan dapat meningkatkan prestasi siswa yang kurang maksimal menjadi lebih maksimal lagi. Berdasarkan pernyataan tersebut diatas penulis akan membahas atau menulis sebuah judul :

Pemanfaatan media lagu, gambar, dan permainan untuk peningkatan prestasi siswa dalam pelajaran bahasa Mandarin di TK Siloam Surakarta.

Dengan beberapa aspek alasan yang penulis temui dalam penelitian yaitu :

- a. Metode lagu, gambar, dan permainan dapat meningkatkan prestasi anak dalam pelajaran bahasa mandarin (membuat minat untuk mempelajari bahasa mandarin semakin kuat dan mendapatkan prestasi yang memuaskan).
- b. Dari penelitian sementara saya mendapatkan hasil bahwa media pengajaran lagu, gambar, dan permainan adalah metode yang sangat anak sukai dan minati daripada metode pengajaran lainnya (dapat merangsang minat belajar anak-anak)

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini lebih ditekankan pada masalah yang dihadapi oleh guru dalam meningkatkan prestasi siswa. Permasalahan-permasalahan tersebut antara lain :

1. Bagaimanakah pemanfaatan media lagu, gambar, dan permainan dapat meningkatkan prestasi belajar bahasa Mandarin siswa di TK Siloam Surakarta ?
2. Hambatan apakah yang ditemui dalam penyampaian media pembelajaran lagu, gambar, dan permainan. Kemudian upaya apa saja kah yang dilakukan untuk menangani hambatan dalam penyampaian media pembelajaran lagu, gambar, dan permainan di TK Siloam Surakarta ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian tersebut adalah :

1. Untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan media pembelajaran lagu, gambar, dan permainan dapat meningkatkan prestasi siswa di TK Siloam Surakarta.
2. Untuk mengetahui hambatan yang ditemui dalam penyampaian media pembelajaran lagu, gambar dan permainan. Kemudian untuk mengetahui upaya apa saja untuk menangani hambatan dalam penyampaian media pembelajaran lagu, gambar, dan permainan di TK Siloam Surakarta.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian tersebut adalah :

1. Manfaat Teoritis :

Sebagai bahan pengembangan akademik khususnya tentang media pengajaran dalam bahasa Mandarin, diharapkan dapat sebagai bahan referensi bagi peneliti lain dalam penelitiannya tentang penggunaan media pengajaran bahasa Mandarin.

2. Manfaat Praktis :

- a. Bagi guru bahasa Mandarin :

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengajar ataupun peningkatan pemahaman permasalahan yang dihadapi siswa dalam proses belajar bahasa Mandarin.

- b. Bagi TK Siloam :

Diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran tersebut secara maksimal dalam KBM.

E. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Penelitian dilaksanakan di TK Siloam Surakarta yang berada di Ngadisono Kelurahan Kadipiro. Pelaksanaan penelitian pada bulan Februari-Maret 2010.

F. Metode Penelitian

Adapun metode penelitian penulis dalam mencari informasi adalah :

- a. Observasi adalah metode atau cara-cara yang menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Di sini analis melakukan penelitian secara langsung di TK Siloam Surakarta.
- b. Wawancara dalam istilah lain dikenal dengan *interview*. Wawancara merupakan suatu metode pengumpulan berita, data, atau fakta di lapangan dengan melalui tanya jawab kepada informan. Prosesnya bisa dilakukan secara langsung dengan bertatap muka langsung *face to face* dengan narasumber. Namun, bisa juga dilakukan dengan tidak langsung seperti melalui telepon, internet atau surat (wawancara tertulis) dengan kepala sekolah atau guru pembimbing.
- c. Metode studi pustaka yaitu metode ini dilakukan dengan menelaah dan mempelajari berbagai literatur yang disesuaikan dengan proses yang diamati maupun buku-buku penunjang lainnya yang berkaitan dengan materi penelitian. Penulis memanfaatkan perpustakaan pusat UNS, perpustakaan D3 bahasa China dan perpustakaan TK Siloam Surakarta.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar mengajar

Definisi mengajar adalah menurut Fox, seorang ahli pendidikan dari Inggris, menemukan bahwa guru-guru mendefinisikan tujuan mengajar berbeda-beda. Dia mengelompokkan definisi-definisi itu ke dalam empat kategori, yaitu: *transfer*, *shaping*, *travelling*, dan *growing* (dalam Celdic, 1995:23). Berikut adalah penjelasannya:

- 1) *Transfer*. pengajaran dilihat sebagai proses pemindahan pengetahuan (*process of transferring knowledge*) dari seseorang (guru) kepada orang lain (siswa). Siswa (anak) dipandang sebagai wadah yang kosong (*empty vessel*), dan jika pengetahuan tidak berhasil ditransferkan masalahnya cenderung dilihat sebagai kesalahan siswa.
- 2) *Shaping*. pengajaran merupakan proses pembentukan siswa pada bentuk-bentuk yang ditentukan. Di sini siswa diajar keterampilan-keterampilan dan cara-cara bertingkah laku yang dianggap bermanfaat bagi mereka. Minat dan motif siswa hanya dianggap penting sepanjang membantu proses pembentukan tersebut.
- 3) *Travelling*. pengajaran dilihat sebagai pembimbingan siswa melalui mata pelajaran. Mata pelajaran dipandang sebagai sesuatu yang menantang dan kadang-kadang sulit untuk dieksplorasi.
- 4) *Growing*. pengajaran pada pengembangan kecerdasan, fisik, dan emosi siswa. Tugas guru adalah menyediakan situasi dan pengalaman untuk membantu siswa dalam perkembangan mereka. Ini merupakan model yang berpusat pada siswa (a

child-centred model), di mana mata pelajaran penting, tidak sebagai tujuan, tetapi sepanjang sesuai dengan kebutuhan siswa dan berada dalam minat siswa.

Proses belajar melibatkan tiga aspek yaitu : Guru, murid, dan media pembelajaran. Dan ketiga aspek tersebut akan dijelaskan dengan terperinci.

1. Guru

Peran guru dalam pembelajaran sangat penting seperti yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantoro bahwa peran guru dalam mendidik di sekolah adalah *ing ngarso sung tulodo* didepan memberi teladan, *ing madya mangun karao* ditengah membangun kreatifitas, *tut wuri handayani* dibelakang memberi semangat. Hingga saat ini peran ini masih aktual menjadi dasar seorang guru dalam mendidik muridnya. Ada pula menurut Yamamoto, belajar mengajar mencapai titik optimal ketika guru dan murid mempunyai intensitas belajar yang tinggi dalam waktu yang bersamaan. Kedudukan guru dan murid haruslah sejajar dalam belajar, jika kita memandang siswa adalah subyek belajar (Sumarsono, 1993). Guru dan siswa sama-sama belajar, kebenaran bukan mutlak ditangan guru. Guru harus memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi siswa untuk belajar dan memfasilitasinya agar siswa dapat mengaktualisasikan dirinya untuk belajar. Gurupun harus mengembangkan pengetahuannya secara meluas dan mendalam agar dapat memfasilitasi muridnya.

Daoed Yoesoef (1980) menyatakan bahwa seorang guru mempunyai tiga tugas pokok yaitu tugas profesional, tugas manusiawi, dan tugas kemasyarakatan (*sivic mission*). Jika dikaitkan pembahasan tentang kebudayaan, maka tugas pertama berkaitan dengan logika dan estetika, tugas kedua dan ketiga berkaitan dengan etika.

Tugas-tugas profesional dari seorang guru yaitu meneruskan atau transmisi ilmu pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai lain yang sejenis yang belum diketahui anak dan seharusnya diketahui oleh anak.

Tugas manusiawi adalah tugas-tugas membantu anak didik agar dapat memenuhi tugas-tugas utama dan manusia kelak dengan sebaik-baiknya. Tugas-tugas manusiawi itu adalah transformasi diri, identifikasi diri sendiri dan pengertian tentang diri sendiri. Usaha membantu kearah ini seharusnya diberikan dalam rangka pengertian bahwa manusia hidup dalam satu unit organik dalam keseluruhan integralitasnya seperti yang telah digambarkan di atas. Hal ini berarti bahwa tugas pertama dan kedua harus dilaksanakan secara menyeluruh dan terpadu. Guru seharusnya dengan melalui pendidikan mampu membantu anak didik untuk mengembangkan daya berpikir atau penalaran sedemikian rupa sehingga mampu untuk turut serta secara kreatif dalam proses transformasi kebudayaan ke arah keadaban demi perbaikan hidupnya sendiri dan kehidupan seluruh masyarakat di mana dia hidup.

Tugas kemasyarakatan merupakan konsekuensi guru sebagai warga negara yang baik, turut mengemban dan melaksanakan apa-apa yang telah digariskan oleh bangsa dan negara lewat UUD 1945 dan GBHN.

Guru harus berpacu dalam pembelajaran, dengan memberikan kemudahan belajar bagi seluruh peserta didik, agar dapat mengembangkan potensinya. Dalam arti bahwa guru haruslah kreatif, profesional, dan menyenangkan, dengan memposisikan guru sebagai :

1. orang tua yang penuh cinta kasih pada peserta didiknya.

2. sahabat atau teman, tempat mengadu masalah, dan mengutarakan perasaan bagi peserta didiknya.
3. memberikan kritik dan saran kepada orang tua dalam mendidik anak.
4. fasilitator yang selalu siap memberikan dan melayani peserta didik sesuai minat, bakat, dan kemampuan.
5. membiasakan peserta didik untuk saling berhubungan dengan orang lain secara wajar.
6. memupuk rasa percaya diri, berani, dan bertanggung jawab.
7. menjadi pembantu ketika dibutuhkan.
8. mengembangkan proses sosialisasi antar sesama peserta didik, guru, dan lingkungan sekitar.

Untuk memenuhi tuntutan diatas, guru harus mampu memaknai pembelajaran, serta menjadikan pembelajaran sebagai ajang pembentukan kompetensi dan perbaikan kualitas pribadi peserta didik.

1.1 Peran guru sebagai pendidik (nurturer)

Merupakan peran-peran yang berkaitan dengan tugas-tugas memberi bantuan dan dorongan (*supporter*), tugas-tugas pengawasan dan pembinaan (*supervisor*) serta tugas-tugas yang berkaitan dengan mendisiplinkan anak agar anak itu menjadi patuh terhadap aturan-aturan sekolah dan norma hidup dalam keluarga dan masyarakat. Tugas-tugas ini berkaitan dengan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak untuk memperoleh pengalaman-pengalaman lebih lanjut seperti penggunaan kesehatan jasmani, bebas dari orang tua, dan orang dewasa yang lain, moralitas tanggungjawab kemasyarakatan, pengetahuan dan keterampilan dasar,

persiapan untuk perkawinan dan hidup berkeluarga, pemilihan jabatan, dan hal-hal yang bersifat personal dan spiritual. Oleh karena itu tugas guru dapat disebut pendidik dan pemeliharaan anak. Guru sebagai penanggung jawab pendisiplinan anak harus mengontrol setiap aktivitas anak-anak agar tingkah laku anak tidak menyimpang dengan norma-norma yang ada.

Berkenaan dengan kewibawaan, guru harus memiliki kelebihan dalam merealisasikan nilai spiritual, emosional, moral, social, dan intelektual dalam pribadinya, serta memiliki kelebihan dalam pemahaman ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni sesuai dengan bidang yang dikembangkan. Guru juga harus mampu mengambil keputusan secara mandiri (*independent*), terutama dalam berbagai hal yang berkaitan dengan pembelajaran dan pembentukan kompetensi, serta bertindak sesuai dengan kondisi peserta didik, dan lingkungan.

Sedangkan tentang kedisiplinan, dimaksud bahwa guru harus mematuhi semua peraturan dan tata tertib yang sudah dibuat secara konsisten, atas dasar kesadaran profesional.

1.2 Peranan guru sebagai pengajar

Salah satu tugas yang harus dilaksanakan oleh guru di sekolah adalah memberikan pelayanan kepada para siswa agar mereka menjadi siswa atau anak didik yang selaras dengan tujuan sekolah. Melalui bidang pendidikan, guru mempengaruhi aspek kehidupan, baik sosial, budaya maupun ekonomi. Dalam keseluruhan proses pendidikan, guru merupakan faktor utama yang bertugas sebagai pendidik. Guru memegang berbagai jenis peranan yang mau tidak mau harus dilaksanakannya sebagai guru. Yang dimaksud sebagai peran adalah pola tingkah laku tertentu yang

merupakan ciri khas semua petugas dari pekerjaan atau jabatan tertentu. Guru harus bertanggung jawab atas hasil kegiatan belajar anak melalui interaksi belajar mengajar. Guru merupakan faktor yang mempengaruhi berhasil tidaknya proses belajar mengajar, dan karenanya guru harus menguasai prinsip-prinsip belajar disamping menguasai materi yang akan diajarkan. Dengan kata lain : guru harus mampu menciptakan situasi kondisi belajar yang sebaik-baiknya.

1.3 Guru sebagai pembimbing

Bimbingan adalah proses pemberian bantuan terhadap individu untuk mencapai pemahaman dan pengarahan diri yang dibutuhkan untuk melakukan penyesuaian diri secara maksimum terhadap sekolah, keluarga serta masyarakat. Dalam keseluruhan proses pendidikan guru merupakan faktor utama. Dalam tugasnya sebagai pendidik, guru memegang berbagai jenis peran yang mau tidak mau harus dilaksanakan sebaik-baiknya. Setiap jabatan atau tugas tertentu akan menuntut pola tingkah laku tertentu pula. Sehubungan dengan peranannya sebagai pembimbing, seorang guru harus :

1. Mengumpulkan data tentang siswa
2. Mengamati tingkah laku siswa dalam situasi sehari-hari
3. Mengenal para siswa yang memerlukan bantuan khusus
4. Mengadakan pertemuan atau hubungan dengan orangtua siswa baik secara individu maupun secara kelompok untuk memperoleh saling pengertian tentang pendidikan anak
5. Bekerja sama dengan masyarakat dan lembaga lainnya untuk membantu memecahkan masalah siswa

6. Membuat catatan pribadi siswa serta menyiapkannya dengan baik
7. Menyelenggarakan bimbingan kelompok atau individu
8. Bekerja sama dengan petugas bimbingan lainnya untuk membantu memecahkan masalah siswa
9. Menyusun program bimbingan sekolah bersama-sama dengan petugas bimbingan lainnya
10. Meneliti kemajuan siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Berdasarkan uraian di atas maka jelaslah bahwa peran guru baik sebagai pengajar maupun sebagai pembimbing pada hakekatnya saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Dengan kata lain, kedua peran tersebut harus dilaksanakan secara berkesinambungan dan sekaligus merupakan keterpaduan.

1.4 Peran guru sebagai pelajar (*learner*)

Seorang guru dituntut untuk selalu menambah pengetahuan dan keterampilan agar supaya pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya tidak ketinggalan jaman. Pengetahuan dan keterampilan yang dikuasai tidak hanya terbatas pada pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan tugas profesional, tetapi juga tugas kemasyarakatan maupun tugas kemanusiaan.

1.5 Peran guru sebagai setiawan dalam lembaga pendidikan

Seorang guru diharapkan dapat membantu kawannya yang memerlukan bantuan dalam mengembangkan kemampuannya. Bantuan dapat secara langsung melalui pertemuan-pertemuan resmi maupun pertemuan insidental.

1.6 Peranan guru sebagai komunikator pembangunan masyarakat

Seorang guru diharapkan dapat berperan aktif dalam pembangunan di segala bidang yang sedang dilakukan. Ia dapat mengembangkan kemampuannya pada bidang-bidang dikuasainya.

1.7 Guru sebagai administrator

Seorang guru tidak hanya sebagai pendidik dan pengajar, tetapi juga sebagai administrator pada bidang pendidikan dan pengajaran. Oleh karena itu seorang guru dituntut bekerja secara administrasi teratur. Segala pelaksanaan dalam kaitannya proses belajar mengajar perlu diadministrasikan secara baik. Sebab administrasi yang dikerjakan seperti membuat rencana mengajar, mencatat hasil belajar dan sebagainya merupakan dokumen yang berharga bahwa ia telah melaksanakan tugasnya dengan baik.

1.8 Guru sebagai pelatih

Proses pendidikan dan pembelajaran memerlukan latihan keterampilan, baik intelektual maupun motorik, sehingga menuntut guru untuk bertindak sebagai pelatih, karena tanpa latihan seorang peserta didik tidak mampu menunjukkan keahliannya pada suatu mata studi, dan tidak akan mahir dalam berbagai keterampilan disemua bidang atau materi dasar.

1.9 Guru sebagai penasihat

guru adalah seorang penasihat bagi para peserta didik di sekolah sebagai pengganti orang tua, meskipun mereka tidak memiliki latihan khusus sebagai penasihat dan dalam beberapa hal tidak dapat berharap untuk menasihati orang, menjadi guru berarti menjadi penasihat dan menjadi orang kepercayaan, kegiatan pembelajaranpun meletakkannya pada posisi tersebut.

1.10 Guru sebagai motivator kreativitas

Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dan guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreatifitas tersebut. Kreativitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu hal yang sebelumnya belum ada yang dapat membangkitkan kerja otak kanan dan menjadikannya sebuah inovasi yang dapat dipergunakan oleh orang lain dalam berbagai hal.

1.11 Guru sebagai motivator kehidupan

Guru memberikan atau menanamkan sikap-sikap dan norma-norma yang positif terhadap peserta didiknya untuk masa depan mereka nantinya, yang dapat dipergunakan oleh mereka kapanpun.

2. Siswa

Peserta didik harus mendapatkan efek yang positif dari pelayanan yang baik terutama dalam hal moralitas. Moralitas peserta didik akan menjadi bibit unggul untuk membangun bangsa Indonesia ke depannya. Pemerintah melihat siswa atau murid dari segi sektor pergaulan pendidikan dan sifat dan karakteristik murid dalam kesehariannya. Dari sini sektor pergaulan itu ada 3 yaitu pergaulan di lingkungan rumah, lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah begitu juga dengan sektor pendidikan juga sama kalau sektor pendidikan dibagi 3 yaitu pendidikan di rumah, pendidikan di masyarakat dan pendidikan di sekolah.

Pembahasan sektor pergaulan di rumah yaitu bagaimana dia bergaul berkomunikasi dengan keluarganya apakah dia nyaman, dapat kasih sayang, dukungan atau tidak oleh keluarganya dalam hal ini kakak adik ayah dan ibu yang berwenang, dapat bimbingan

pengajaran dari orang tua tentang didikan ajaran baik dan buruknya dan juga yang lain karena dari sektor pergaulan dirumah inilah nantinya anak ini bisa maju dan berhasil.

Pergaulan dimasyarakat apakah dia bisa beradaptasi dimasyarakat atau tidak karena masyarakat adalah kuncinya manusia itu bisa berkembang dan punya banyak teman dan juga punya rasa sopan santun atau tata krama terhadap orang yang lebih tua (hormat-menghormati).

Sektor pergaulan disekolah yaitu apak dia bisa beradaptasi dengan orang lain yang juga bersekolah ditempat sekolahnya. Belajar hormat menghormati dan berkumpul atau bergaul.

Dari beberapa sektor yang sudah dibahas satu persatu ini dapat disimpulkan bahwa manusia itu tak luput dari orang lain dan manusia itu tidak bisa individu karena manusia itu diciptakan oleh Allah itu untuk bersama-sama dengan orang lain.

Keberhasilan dalam belajar siswa dipengaruhi oleh factor psikologis. Adapun beberapa factor tersebut yaitu :

2.1 Perhatian

Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka ada kebosanan sehingga siswa tidak lagi suka belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakan bahanpelajaran selalu dibuat menarik dengan cara pelajaran dibuat sesuai bakat atau hobi mereka. Salah satu masalah yang sering dihadapi oleh guru adalah menarik perhatian murid dan menjaga perhatian tersebut selalu tertuju padanya. Adapun beberapa factor berkaitan dengan perhatian yaitu :

1. Perhatian seseorang selalu tertuju pada hal yang baru mereka temui atau hal yang membuat mereka tertarik (menarik perhatian).
2. Perhatian seseorang tertuju pada hal yang mereka anggap rumit (susah dimengerti).
3. Perhatian seseorang tertuju pada hal yang sesuai dengan minat,
4. kebutuhan, dan pengalaman.

Seorang guru harus berprinsip bahwa setiap guru harus tahu banyak tentang muridnya agar guru dapat membimbing mereka sesuai dengan minat, bakat dan kemampuan mereka dan guru harus memiliki strategi yang banyak untuk membentuk mereka menjadi anak yang berguna bagi nusa dan bangsa Indonesia.

2.2 Inteligensi

Inteligensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

Inteligensi terhadap kemajuan belajar sangat besar pengaruhnya. Situasi yang sama, siswa yang mempunyai tingkat inteligensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat inteligensi yang rendah. Walaupun begitu siswa yang mempunyai tingkat inteligensi yang tinggi belum pasti berhasil dalam belajarnya jika mereka tidak tekun dalam belajar. Hal ini disebabkan karena belajar adalah suatu proses yang kompleks dengan banyak faktor yang mempengaruhinya, sedangkan inteligensi adalah salah satu faktor diantara faktor lain. Jika faktor lain bersifat menghambat atau berpengaruh negatif terhadap belajar, akhirnya siswa gagal dalam belajarnya.

2.3 Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan.

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan baik, karena tidak ada daya tarik baginya. Siswa enggan untuk belajar, bahkan tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat untuk menambah kegiatan belajar.

Jika terdapat siswa yang kurang berminat terhadap belajar, dapatlah diusahakan agar siswa mempunyai minat yang lebih besar dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan serta hal-hal berhubungan dengan cita-cita mereka.

2.4 Motif

Menurut James Drever pengertian motif sebagai berikut : *“Motive is an effective-conative factor which operates in determining the direction of an individual’s behavior to wards an end or goal, consiously apprehended or un consiously”*. Dengan perkataan lain motif adalah keefektifan yang merupakan salah satu faktor dalam mengartikan kebiasaan individu itu sendiri terhadap keberhasilannya atau ketidakberhasilannya tepatnya sebagai daya penggerak atau pendorongnya.

Dalam proses belajar harusnya diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik dan siswa mempunyai motif untuk berfikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan atau

menunjang belajar. Motif yang kuat sangatlah perlu dalam belajar, di dalam membentuk motif yang kuat itu dapat dilaksanakan dengan adanya latihan-latihan atau kebiasaan-kebiasaan dan pengaruh lingkungan, jadi latihan atau kebiasaan itu sangat perlu dalam belajar.

2.5 Bakat

Bakat atau *aptitude* menurut Hilgard adalah : “*the capacity to learn*”. Dengan perkataan lain bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Orang yang berbakat menggambar, misalnya akan lebih cepat dapat menggambar dengan lancar dibandingkan dengan orang lain yang kurang atau tidak berbakat di bidang itu.

Bakat mempengaruhi proses belajar. Jika mata pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakat mereka, maka hasil belajarnya lebih baik karena siswa senang belajar dan pasti lebih giat lagi dalam belajarnya. Hal-hal yang penting untuk mengetahui bakat siswa dan menempatkan siswa belajar di sekolah yang sesuai dengan bakatnya.

2.6 Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Misalnya anak dengan kakinya sudah siap untuk berjalan dan berlari-lari, dan lain-lain. Dengan kata lain anak yang sudah siap (matang) belum dapat melaksanakan kecakapan sebelum belajar. Belajarnya akan berhasil jika anak sudah siap (matang). Jadi kemajuan baru untuk memiliki kecakapan itu tergantung dari kematangan dan belajar.

2.7 Kesiapan

Kesiapan atau *readiness* menurut Jamies Drever adalah *preparedness to respond or react*. Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melakukan sesuatu hal (kecakapan). Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, ketika siswa belajar dan sudah ada kesiapan, maka hasilnya akan memuaskan.

3. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2002: 6). Secara umum media pembelajaran dalam pendidikan disebut media, yaitu berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk berpikir, menurut Gagne (dalam Sadiman, 2002: 6). Sedangkan menurut Brigs (dalam Sadiman, 2002: 6) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Jadi, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2002: 6).

Dalam penggunaan media pembelajaran bahasa, tujuan utamanya adalah agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan dapat diterima sebanyak-banyaknya oleh para siswa sebagai penerima informasi. Informasi yang dikomunikasikan melalui lambang verbal saja kemungkinan terserapnya amat kecil, sebab informasi tersebut dirasakan kurang kompeten sehingga terlalu sulit untuk meresapi dan mengingat-ingatnya.

Media memiliki beberapa fungsi, di antaranya : media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik, media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, media pembelajaran menghasilkan keseragaman pengamatan, media membangkitkan keinginan dan minat baru, media membangkitkan motivasi dalam belajar para peserta didik, selain itu media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis. Adapun media-media yang diterapkan antara lain :

3.1 Lagu

Menurut (Bobbi DePorter 2007;72)

Karena musik sebenarnya berhubungan dan mempengaruhi kondisi fisiologi. Selama melakukan pekerjaan mental yang berat, tekanan darah dan denyut jantung cenderung meningkat. Gelombang-gelombang otak meningkat, dan otot-otot menjadi tegang. Selama rileksasi dan meditasi, denyut jantung dan tekanan darah menurun, dan otot mengendur. Biasanya akan sulit berkonsentrasi ketika benar-benar relaks, dan sulit untuk relaks ketika berkonsentrasi penuh.

Para ahli mencari cara agar dalam belajar menjadi istimewa yaitu malui musik, iringan musik dari berbagai alat musik yang digunakan memberikan gelombang relaksasi tersendiri yang menjadikan pikiran-pikiran kita tenang dan perasaan menjadi lebih enak. Menurut teori yang ada situasi otak kiri sedang bekerja mempelajari materi baru, musik akan membangkitkan reaksi otak kanan yang intuitif dan kreatif. Media lagu merupakan salah satu cara yang efektif untuk menyibukkan otak kanan ketika sedang berkonsentrasi padaaktivitas otak kiri. Dalam hal ini media lagu yang penulis terapkan di TK SILOAM adalah lagu-lagu Indonesia yang sudah digubah dalam bahasa

Mandarin yang mana membuat anak-anak lebih tertarik dan mudah mengingat pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru. Misalnya tema pelajaran tentang keluarga :

Judul lagu *Satu-Satu Aku Sayang Ibu* (digubah dalam bahasa Mandarin)

Di yi di yi wo ai wo de mama (satu-satu aku sayang ibu)

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Di er di er wo ai wo de baba (dua-dua juga sayang ayah)

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Di san di san wo ai xiongdi jiemei (tiga-tiga sayang adik-kakak)

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Di yi di er di san wo ai wo de jia ren...(satu,dua,tiga sayang semuanya...)

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Agar lebih menarik lagu dinyanyikan menggunakan gerak badah dan mimik wajah yang senang.

3.2 Gambar

Media gambar adalah suatu alat belajar yang digunakan guru dalam menjelaskan materi pelajaran. Dengan media ini, siswa cepat menangkap secara cepat apa yang dijelaskan guru terutama murid Taman Kanan-kanak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dalam arti, bahwa siswa atau peserta didik secara total menerima apa yang diajarkan.

Disamping itu dengan kreativitas guru membuat gambar-gambar semenarik mungkin dengan ditunjang warna-warna yang menarik membuat anak-anak betah belajar di dalam kelas.

Adapun bentuk-bentuk media gambar bisa berupa stiker, kartu bergambar, fotokopy dari buku. Sehingga apa yang menjadi tujuan utama dari pemberian media gambar ini menjadi suatu upaya dalam peningkatan pendidikan yang berbasis kreativitas. Langkah-langkah dalam pemanfaatan media gambar di kelas antara lain :

1. Guru menyapa anak-anak dengan kata sapaan bahasa Mandarin.
2. Guru menerangkan materi pelajaran dengan menggunakan kartu bergambar dan anak-anak menirukan apa yang guru sebutkan (3 kartu gambar).
3. Guru memberi pertanyaan satu persatu murid dengan menunjukan kartu gambar.
4. Guru memberikan fotokopy dari salah satu kartu gambar dan anak-anak mewarnainya.

3.3 Permainan

a. Pengertian

Pengertian permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Teknik ini sesuai digunakan pada semua peringkat pembelajaran bahasa, yaitu peringkat sekolah rendah hingga ke peringkat sekolah tinggi. Teknik ini juga adalah satu strategi pengajaran yang sesuai digunakan pada berbagai tahap pencapaian pelajar. Permainan bahasa bukanlah merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata-mata, tetapi ia boleh digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang berhasrat memberi peluang kepada pelajar mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajarinya. Permainan bahasa merupakan aktivitas yang dirancang dalam pengajaran dan erat kaitannya dengan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung.

b. Permainan Bahasa sebagai Salah Satu Teknik Pengajaran

Penggunaan permainan bahasa sebagai satu teknik pengajaran dan pembelajaran bahasa bukan lagi merupakan satu permasalahan baru dalam dunia pendidikan. Sebagai salah satu teknik yang digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa, permainan bahasa mempunyai kelebihan, yaitu :

1. Supaya pelajar membiasakan diri menyebut suatu bunyi (kata atau kalimat) dengan jelas, dan tepat. Di samping itu, mereka juga boleh berlatih mengucapkan kalimat dengan intonasi, jeda dan gaya yang betul.
2. Permainan bahasa dijadikan bahan rangsangan untuk memulai suatu pelajaran, dan juga pada pertengahan atau akhir pembelajaran. Sebagai bahan rangsangan, permainan bahasa tentunya dapat menarik minat dan perhatian pelajar. Ini karena pelajar berpeluang menggunakan bahasa dalam suasana yang menyenangkan serta terlibat secara aktif.
3. Dalam proses pengajaran dan pembelajaran, permainan bahasa lebih merupakan teknik mengulang pelajaran yang menyenangkan. Ini bermakna apabila suatu pelajaran diulang terus akan membuat para pelajar menjadi ingat. Teknik ini berperan meningkatkan pemahaman pelajar terhadap pembelajaran.
4. Masa untuk permainan bahasa dianggap sebagai masa istirahat yang berfaedah. Teknik ini berupaya menghilangkan rasa letih dan bosan setelah belajar sehari. Dengan cara bermain pelajar dapat memperbaharui semangat dan minat untuk meneruskan pembelajaran mereka.
5. Pelajar berpeluang menggunakan kebolehannya dalam berbahasa, karena selama bermain, pelajar akan secara spontan mengeluarkan pendapat-pendapat mereka, yaitu dengan bertanya, menjawab atau dengan hanya memberikan saran

ataupun kritik. Kesenangan bermain seperti ini akan menghidupkan keinginan pelajar untuk belajar kembali.

c. Unsur Permainan Bahasa

Aspek yang lebih ditekankan dalam permainan bahasa adalah semangat bekerjasama dan bukan sebuah pertandingan. Pelajar bekerjasama dalam mengerjakan tugas tertentu yang mendorong mereka untuk berinteraksi antar sesama pelajar. Oleh karena itu, permainan harus berupaya memberikan motivasi yang tinggi dan bukan hanya sekedar bertanding. Permainan harus dapat memperkaya pengalaman pelajar dan membantu menghilangkan rasa bosan. Aktivitas ini harus mampu menimbulkan kesenangan dan suasana yang lebih harmoni. Permainan bahasa dapat meningkatkan motivasi, membantu proses sosialisasi dan menyatukan pelajar yang berbeda-beda (suku, ras, dan agama). Teknik permainan boleh memberikan lebih banyak pengalaman yang berguna dan berharga jika dibandingkan dengan faedah pengajaran konvensional. Oleh karena itu, guru harus mempunyai kreatifitas dalam mengajar agar anak-anak betah dalam belajar, dan ada beberapa unsure dalam permainan bahasa, yaitu:

1. Meningkatkan motivasi
2. Interaksi
3. Pertandingan
4. Kerja sama
5. Peraturan permainan

d. Pengelolaan Permainan Bahasa

1. Secara kelompok

Permainan bahasa boleh dilaksanakan dalam kelompok kecil. Biasanya, empat hingga enam orang pemain dalam satu kelompok, ketua dalam satu kelompok bertugas mengatur anggota-anggotanya. Guru bertugas menjadi penentu jalannya permainan tersebut.

2. Secara individu

Permainan secara individu untuk aktivitas pengayaan. Cara ini biasanya dilakukan untuk pelajar yang pintar dan cerdas serta telah menyiapkan tugas yang diberikan oleh guru dalam suatu waktu. Dalam permainan, pelajar berpikir sendirian untuk menyelesaikan masalah yang diberi. Jika masalah itu tidak dapat diselesaikannya, pelajar boleh meminta bantuan kepada guru untuk mendapatkan petunjuk dan panduan.

3. Secara berpasangan

Aktivitas berpasangan merupakan suatu bentuk kerja yang efektif dalam melibatkan Para pelajar. Permainan bahasa secara berpasangan boleh memberikan lebih banyak peluang latihan mendengar dan berbicara Biasanya, permainan secara berpasangan tidak banyak menimbulkan masalah jika dibandingkan permainan secara kelompok. Guru lebih mudah untuk mengawal pasangan pelajar dengan bergerak dari satu pasangan ke satu pasangan yang lain.

e. Ciri-Ciri Permainan Bahasa yang Baik

1. Dapat meningkatkan penguasaan bahasa seperti mendengar, berbicara, membaca, menulis dan penguasaan tatabahasa.
2. Mempunyai rangsangan dan bahan yang menarik, sesuai dengan peringkat

penguasaan bahasa pelajar. Memberikan peluang kepada pelajar untuk berinteraksi antara pelajar dengan pelajar yang lain, pelajar dengan guru.

3. Dapat merangsangkan pelajar untuk bertindak secara aktif dan positif.
4. Melibatkan pelajar secara aktif dalam kelompok atau kelas.
5. Mempunyai arahan dan peraturan yang jelas dan mudah dipahami
6. Dapat dijalankan dalam jangka waktu dan tempat yang objektif dan pembelajaran dapat tercapai.

f. Pengendalian Aktivitas Permainan Bahasa

Sebelum sesuatu permainan itu dijalankan, hendaklah dibuat peraturan agar pengajaran melalui permainan itu dapat tercapat secara baik sesuai yang telah ditetapkan. Cara pengendalian sesuatu aktivitas permainan bahasa, selain memilih permainan dengan berdasarkan prinsip-prinsip yang telah ditetapkan, ada beberapa aspek pengendalian aktivitas berikut ini :

1. Perancangan permainan

Guru harus merancang dan mengolah bahan permainan sesuai dengan pengajaran bahasa yang diajarkan. Pastikan bahan pengajaran itu lengkap dan mencukupi untuk semua pelajar. Guru juga harus memastikan jangka waktu yang diperlukan untuk suatu permainan agar waktu dapat dirancang dengan sebaik-baiknya. Sebelum memulai permainan, pelajar hendaklah diberitahu tentang nama permainan, bentuk dan cara bermain. Guru juga harus menentukan adanya pengatur waktu selama permainan. Selama permainan berlangsung, guru bertindak sebagai fasilitator dan membimbing pelajar apabila diperlukan. Setelah permainan guru mengumpulkan para pelajar untuk

memberikan evaluasi dari permainan tersebut.

2. Bentuk permainan

Permainan bahasa boleh dilakukan dalam bentuk berkelompok, berpasangan atau individu. Permainan secara berpasangan pula memudahkan guru memantau dan memberikan perhatian kepada setiap murid. Manakala permainan secara individu sesuai untuk aktiviti pengayaan bagi pelajar yang pintar dan lemah dan dalam bentuk kelompok dapat dilihat bagaimana kerjasama antar murid dalam satu team. Permainan boleh dijalankan dalam bentuk pertandingan. Penentuan kalah menang dalam pertandingan ditentukan dengan kecepatan menyelesaikan soal, ketepatan jawaban, dan kerjasama.

3. Waktu permainan

Permainan bahasa boleh dijalankan pada waktu awal, pertengahan dan akhir pelajaran. Pada waktu awal pengajaran, permainan dijalankan dalam induksi set. Permainan pada peringkat ini tidak memakan waktu yang panjang dan dijadikan sebagai rangsangan kepada murid untuk melanjutkan pelajaran yang selanjutnya. Pada waktu pertengahan, permainan dijalankan sebagai langkah pengajaran guru. Dan pada peringkat akhir, permainan dijalankan sebagai aktiviti pemahaman siswa kepada pelajaran yang telah diajarkan.

4. Cara bermain

Sebelum aktiviti permainan dijalankan, guru terlebih dahulu haruslah. Membuat tata cara bermain kepada pelajar, agar pelajar dapat memahami bentuk dan pelaksanaan permainan tersebut.

5. Arahan dan peraturan permainan

Guru harus menerangkan arahan dan peraturan bermain secara jelas kepada pelajar agar berlaku adil dan tidak ada kekeliruan selama bermain. Guru juga bertanggung jawab terhadap permainan agar berjalan dengan lancar serta mencapai tujuan yang diinginkan.

g. Macam-Macam Permainan Bahasa

Permainan bahasa dapat diklasifikasikan menjadi 3 bagian, yaitu :

1. permainan untuk melatih struktur mental (pola kalimat)
2. permainan untuk melatih kosakata
3. permainan untuk melatih membaca

Bentuk permainannya yaitu :

1. bisik berantai :

- ❖ Permainan ini dinamakan bisik berantai karena setiap pemain secara berurutan harus membisikkan suatu kalimat kepada pemain berikutnya.
- ❖ Kalimat yang dibisikkan adalah kalimat hasil menyimak bisikan pemain sebelumnya.
- ❖ Tujuan permainan ini untuk melatih ketrampilan menyimak.
- ❖ Materi yang dikomunikasikan disesuaikan dengan taraf perkembangan peserta didik.
- ❖ Pola kalimat yang dibisikkan hendaknya sejalan dengan pola kalimat yang diajarkan, dan bukan pola kalimat yang sudah dihafal peserta didik

2. sambung suku :

- ❖ Permainan ini dapat dilakukan secara lisan maupun tertulis. Pemain diminta menyambung suku akhir suatu kata suatu kata hingga menjadi

sebuah kata baru.

- ❖ Tujuan permainan ini untuk memupuk penguasaan kosa kata.
- ❖ Apabila permainan ini dilaksanakan secara tertulis dapat digunakan untuk melatih ejaan, yaitu berkaitan dengan pemenggalan suku kata.
- ❖ Peningkatan taraf kesulitan permainan dapat dilakukan dengan menambah ketentuan-ketentuan lain yang lebih berat, misalnya kata-kata yang digunakan harus bersuku kata tiga, atau berupa kata benda, atau kata kerja.

3. TTS :

- ❖ Dalam permainan ini, pemain diminta mengisi kotak-kotak yang merupakan jawaban atas pertanyaan atau soal yang disertakan pada TTS tersebut.
- ❖ Permainan ini bertujuan membina suatu istilah, lawan kata (antonim), persamaan kata (sinonim).

4. berburu kata :

- ❖ Permainan ini berupa aktivitas mencari dan mengumpulkan kata sebanyak-banyaknya yang berinisial huruf-huruf tertentu. Inisial tersebut terangkai dalam suatu bentuk kata tertentu.
- ❖ Tujuan permainan ini untuk membina penguasaan kosa kata

h. Kelemahan Dan Kelebihan Permainan Bahasa

1. Kelebihan :

- ❖ Dapat meningkatkan kadar CBSA dalam PBM.

- ❖ Dapat dipakai untuk membangkitkan kembali gairah belajar peserta didik yang mulai lesu.
- ❖ Sifat kompetitif yang ada dalam permainan dapat mendorong pesereta didik berlomba-lomba untuk maju.
- ❖ Dapat memupuk rasa solidaritas (terutama dalam permainan beregu).
- ❖ Materi yang dilakukan lewat permainan biasanya sangat berkesan dan sukar dilupakan.
- ❖ Diperlukan agar peserta didik tidak jenuh dan bosan dalam belajar.
- ❖ Untuk menepis persepsi negatif peserta didik terhadap bahasa Mandarin yang susah dan rumit.
- ❖ Pembelajaran bahasa Mandarin lebih menyenangkan dan variatif

2. Kelemahan :

- ❖ Banyak mengandung unsur spekulasi.
- ❖ Jumlah peserta didik yang relatif besar sulit melibatkan seluruhnya dalam permainan.
- ❖ Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan bahasa.
- ❖ Menimbulkan suara gaduh dan dapat mengganggu kelas lain.
- ❖ Hanya dianggap pengisi waktu kosong.

B. Bahasa Mandarin

Bahasa Mandarin merupakan bahasa kedua yang masuk ke Indonesia setelah bahasa Inggris. Pada tahun 1900-an bahasa Mandarin sudah muncul di Indonesia karena Leluhur orang Tionghoa (istilah yang dibuat sendiri oleh orang keturunan China

di Indonesia) yang berasal dari kata *zhonghua* dalam Bahasa Mandarin. *Zhonghua* dalam dialek Hokkian dilafalkan sebagai *Tionghoa*. berimigrasi secara bergelombang sejak ribuan tahun yang lalu melalui kegiatan perniagaan. Peran mereka beberapa kali muncul dalam sejarah Indonesia, bahkan sebelum Republik Indonesia dideklarasikan dan terbentuk.

Catatan-catatan dari China menyatakan bahwa kerajaan-kerajaan kuna di Nusantara telah berhubungan erat dengan dinasti-dinasti yang berkuasa di China. Faktor inilah yang kemudian menyuburkan perdagangan dan lalu lintas barang maupun manusia dari China ke Nusantara dan sebaliknya dan berpotensi untuk bermukim di Indonesia sampai sekarang. Tapi berbeda dengan sekarang banyak orang yang sudah melupakan bahasa Mandarin bahkan orang-orang keturunan (*Tionghoa*) saja tidak dapat berbahasa Mandarin dan lebih memilih bahasa Inggris karena bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional.

Enam tahun terakhir ini bahasa Mandarin kembali dilirik oleh orang-orang diseluruh dunia tak terkecuali Indonesia. Banyak masyarakat Indonesia berlomba untuk mempelajari bahasa Mandarin, banyak instansi-instansi seperti sekolah dari mulai TK sampai perguruan tinggi dan tempat les membuka kelas baru untuk pelajaran bahasa Mandarin.

Dikarenakan pada globalisasi nanti di tahun 2010 akan terjadi pasar global yang mengharuskan orang-orang dapat berbicara bahasa Inggris dan bahasa Mandarin. Karena akan banyak orang dari berbagai penjuru dunia datang ke berbagai Negara untuk berkunjung. Bahasa Mandarin merupakan bahasa Internasional kedua setelah

bahasa Inggris.

Bahasa Mandarin adalah bahasa yang unik. Bahasa Mandarin atau bahasa China membedakan bahasa tertulis (*wen*) dan bahasa lisan (*yu*). Perbedaan ini diperluas sampai menjadi perbedaan antara kata tertulis (*zi*) dan kata yang diucapkan (*hua*). Sebuah konsep untuk sebuah bahasa baku. Bahasa Mandarin lisan adalah semacam bahasa intonasi yang berhubungan dengan bahasa Tibet dan bahasa Myanmar, tetapi secara genetis tidak berhubungan dengan bahasa-bahasa tetangga seperti bahasa Korea, bahasa Vietnam, bahasa Thai dan bahasa Jepang. Meskipun begitu, bahasa-bahasa tersebut mendapat pengaruh yang besar dari bahasa Tionghoa dalam proses sejarah, secara linguistik maupun ekstralinguistik. Bahasa Korea dan bahasa Jepang sama-sama mempunyai sistem penulisan yang menggunakan aksara Tionghoa, yang masing-masing dipanggil Hanja dan Kanji.

Bahasa Mandarin yang sudah dikenal orang Indonesia adalah bahasa yang sudah dirubah oleh orang-orang keturunan China yang tinggal di Indonesia. Tapi bahasa Mandarin yang sekarang-sekarang ini dipelajari adalah bahasa yang sudah modern. Seperti disebut diatas bahasa Mandarin diperkenalkan melalui instansi sekolah dan tempat les, disesuaikan taraf kesulitan dan kemudahannya.

Seperti di TK Siloam Surakarta, melihat siswanya yang masih anak-anak guru memilih mengajarkan tentang hal-hal yang menarik yang membuat mereka gembira dan tidak merasa kalau bahasa Mandarin itu susah. Dengan memanfaatkan media-media yang sekarang sudah banyak kita jumpai ditoko-toko buku. Di perguruan tinggi seperti di UNS telah dibuka jurusan bahasa Mandarin dan sudah banyak pula lulusannya melanjutkan study ke China dan kembali untuk membagi ilmunya kepada

adik-adik kelasnya sebagai pengajar. Bahkan banyak dari sekolah-sekolah seperti SMP, SMA dan perguruan tinggi mendatangkan guru dari China untuk mengajar di Indonesia.

BAB III

PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Sekolah

1. Profil TK Siloam Surakarta

Banyaknya anak yang kurang mampu untuk biaya sekolah, sementara anak sudah usia untuk sekolah, dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan bagi anak bangsa khususnya di kelurahan kadipiro, maka kami Gembala Sidang Jemaat Allah Injil Sepenuh (GSJA) membuat kesepakatan dan terbentuk yayasan TK Siloam Surakarta.

Mulai tahun ajaran 2003/2004 dengan sasaran pengembangannya yaitu :

- a) mengaktifkan anggota Gereja sebagai pendukung yayasan dalam penggalangan dana.
- b) meningkatkan partisipasi anggota Gereja dan masyarakat umum dengan jalan memberikan informasi.
- c) menerima sebanyak mungkin anak-anak terlantar atau yang kurang mendapat perhatian, kasih sayang dari orang tua.
- d) menambah murid baru pada tahun ajaran 2004/2005
- e) menambah tenaga pengajar yang berkualitas dan berkompeten di bidang pendidikan.

2. Visi

Mendidik anak menjadi cerdas, sehat, dan berintegritas dalam takut akan Tuhan.

3. Misi

- a) membawa anak kepada Tuhan Yesus Kristus
- b) membimbing anak dalam Kasih Kristus
- c) mendidik anak menjadi cerdas dan berintegritas
- d) menjadikan anak sehat dan kuat

4. Tujuan

Tujuan pendidikan TK Siloam Surakarta adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik atau motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Merujuk pada tujuan pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) tersebut, maka tujuan TK Siloam adalah

- a) anak menerima keselamatan
- b) mempersiapkan anak untuk memiliki iman yang teguh
- c) mempersiapkan anak agar kelak berguna bagi bangsa dan negara
- d) anak mampu mengembangkan kemampuan baik secara intelektual, fisik, rohani, maupun sosial emosional dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

5. Prestasi akademik :

- a) Juara I lomba mewarnai se Gugus (8 sekolah TK)
- b) Juara II lomba mewarnai se Gugus (8 sekolah TK)
- c) Juara III lomba mewarnai se Gugus (8 sekolah TK)

6. Kegiata Ekstrakulikuler :

- a) Komputer
- b) Renang
- c) Bahasa Inggris

- d) Bahasa Mandarin
- e) Tari
- f) PPA

7. Struktur Organisasi Sekolah

a.) Kepala sekolah : Natalia Suwarni

b.) Guru :

1. Sri Rahayu
2. Tri Purwaningsih
3. Fitriani Kadarsih
4. Hodina Nertiawan
5. Purwanto
6. Efrani
7. Fransisca Hamatia

c.) Jumlah murid :

1. Tahun ajaran 2003 / 2004 : 42 orang
2. Tahun ajaran 2004 / 2005 : 40 orang
3. Tahun ajaran 2005 / 2006 : 40 orang
4. Tahun ajaran 2006 / 2007 : 43 orang
5. Tahun ajaran 2007 / 2008 : 40 orang
6. Tahun ajaran 2008 / 2009 : 39 orang
7. Tahun ajaran 2009 / 2010 : 39 orang
8. Tahun ajaran 2010 / 2011 : 40 orang

C. Pelaksanaan Kegiatan Belajar

1. Observasi kelas

Dalam kegiatan belajar mengajar di TK Siloam Surakarta, seluruh kelas baik TK A dan TK B sudah mendapat pelajaran bahasa Mandarin dan praktik mengajar di kelas B atau TK B. Terdiri dari 16 siswa. Peneliti mengajarkan bahasa Mandarin dalam 6 pertemuan, 5 pertemuan untuk pemberian materi dan 1 pertemuan untuk pemberian ujian atau tes. Perincian sebagai berikut :

Tabel 1.1

Jadwal Kegiatan Belajar Mengajar Bahasa Mandarin

TK Siloam Surakarta

Pertemuan ke	Tanggal	Kelas	Materi
1	2 Februari 2010	TK B	Keluarga (media gambar)
2	9 Februari 2010	TK B	Menyanyikan lagu “satu-satu aku sayang ibu” versi Mandarin
3	16 Februari 2010	TK B	Mengenalkan angka
4	23 Februari 2010	TK B	Cara menulis angka (huruf Hanzi)
5	2 Maret 2010	TK B	Permainan ketangkasan
6	9 Maret 2010	TK B	Tes/ujian

2. Pembuatan satuan pelajaran

Satuan pelajaran dibuat untuk rencana mengajar lima kali, yaitu 2, 9, 16, 23 februari dan 2 maret 2010. Dalam satu pertemuan berlangsung selama 30 menit. Secara terperinci dijelaskan sebagai berikut :

I. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran I

Mata pelajaran : Bahasa Mandarin

Kelas : B (TK B)

Waktu : 30 menit

A. Standar kompetensi

Memahami dan menguasai Bahasa Mandarin secara lisan dan tertulis.

B. Kompetensi dasar

Siswa mampu mengucapkan anggota keluarga secara lengkap dan benar dalam Bahasa Mandarin.

C. Materi pembelajaran

1. Kosakata :

爸爸 bàba ayah

妈妈 māma ibu

哥哥	gēge	kakak laki-laki
姐姐	jiějie	kakak perempuan
弟弟	dìdi	adik laki-laki
妹妹	mèimei	adik perempuan
爷爷	nǎinai	nenek
公公	gōnggong	kakek

D. Indikator dan Pengalaman belajar

Indikator	Pengalaman belajar
1. Siswa mampu memahami dan dapat mengucapkan kembali kosakata tersebut. 2. Siswa mampu melafalkan kosakata baru.	1. Pembukaan : a. berdoa b. mengucapkan salam c. absensi d. menyampaikan tema pokok materi 2. Inti : a. Guru menerapkan media gambar dengan menggunakan kartu gambar dan menunjukkan pada semua siswa. b. Guru memberi contoh pengucapan anggota keluarga dalam Bahasa Mandarin dan siswa

	<p>menyimak.</p> <p>c. Guru menyuruh siswa untuk menirukan contoh pengucapan yang benar secara bersama-sama.</p> <p>d. Guru menyuruh setiap siswa satu per satu mengucapkan anggota keluarga dalam Bahasa Mandarin.</p> <p>e. latihan</p> <p>3. Penutup :</p> <p>a. Berdoa.</p> <p>b. Salam penutup.</p>
--	--

E. Media pembelajaran

Media gambar

F. Sumber belajar

wo de hanyu

,我的汉语 Bahasa Mandarinku

G. Penilaian

1. latihan
2. tanya jawab di kelas
3. ulangan / tes
4. tugas rumah

H. Soal tes latihan

Artikanlah pertanyaan dibawah ini kedalam bahasa Indonesia!

1. bàba :
2. māma :
3. gēge :
4. jiějie :
5. dìdi :
6. mèimei :
7. nǎinai :
8. gōnggong :

II. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran II

Mata pelajaran : Bahasa Mandarin

Kelas : B (TK B)

Waktu : 30 menit

A. Standar kompetensi

Memahami dan menguasai Bahasa Mandarin secara lisan dan tertulis.

B. Kompetensi dasar

Siswa mampu mendengarkan kosakata baru melalui media lagu.

C. Materi pembelajaran

Di yi di yi wo ai wo de mama

一 一 一 一 一 一 一 一 一 一

satu-satu aku sayang ibu

Di er di er wo ai wo de baba

二 二 二 二 二 二 二 二 二 二

dua-dua juga sayang ayah

Di san di san wo ai xiongdi jiemei

三 三 三 三 三 三 三 三 三 三

tiga-tiga sayang adik-kakak

Di yi di er di san wo ai wo jia li ren

一 二 三 三 二 一 一 二 二 二 二 二

satu,dua,tiga sayang semuanya

D. Indikator dan Pengalaman belajar

Indikator	Pengalaman belajar
1. Siswa mampu menguasai materi dengan baik melalui media lagu.	1. Pembukaan : a. berdoa b. mengucapkan salam c. absensi d. Review materi yang lalu
2. Siswa mampu memahami dan dapat mengucapkan kembali kosakata tersebut.	2. Inti : a. Guru mengulang materi kemarin dengan menggunakan gambar.

	<p>b. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu “ satu-satu aku sayang ibu “ dalam bahasa Indonesia.</p> <p>c. Guru memberikan contoh lagu tersebut dalam Bahasa Mandarin.</p> <p>d. Guru mengajarkan lagu tersebut dengan mengajar siswa menirukan kata per kata.</p> <p>3. Penutup :</p> <p>a Berdoa.</p> <p>b Salam penutup.</p>
--	--

E. Media pembelajaran

Media lagu dan gambar

F. Sumber belajar

wo de hanyu
,我的 汉语 Bahasa Mandarinku

G. Penilaian

1. latihan
2. tanya jawab di kelas
3. ulangan / tes
4. tugas rumah

III. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran III

Mata pelajaran : Bahasa Mandarin

Kelas : B (TK B)

Waktu : 30 menit

A. Standar kompetensi : Memahami dan menguasai Bahasa Mandarin secara lisan dan ter tulis.

B. Kompetensi dasar : Siswa mampu menirukan dan melafalkan angka-angka dalam bahasa Mandarin dengan benar.

C. Materi pembelajaran

yī	satu
èr	dua
sān	tiga
sì	empat
wǔ	lima
liù	enam
qī	tujuh
bā	delapan
jiǔ	sembilan
shí	sepuluh

D. Indikator dan pengalam belajar

Indikator	Pengalaman belajar
<p>1. Siswa dapat menirukan dan melafalkan angka-angka dalam Bahasa Mandarin dengan benar</p> <p>2. Siswa mampu mengucapkan dan memahami setiap kosakata dengan baik.</p>	<p>1. Pembukaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> a berdoa b mengucapkan salam c absensi d Menyampaikan tema baru <p>2. Inti :</p> <ul style="list-style-type: none"> a Guru menjelaskan tentang cara mengucapkan angka satu sampai sepuluh. b Guru mengajak siswa untuk mengucapkan bersama-sama c Guru menunjuk siswa dengan menggunakan kartu untuk menyebutkan angka satu sampai sepuluh. d latihan <p>3. Penutup :</p> <ul style="list-style-type: none"> a Berdoa. b Salam penutup.

E. Media pembelajaran

Media gambar

F. Sumber belajar

wo de hanyu
,我的汉语 Bahasa Mandarinku

G. Penilaian

1. latihan
2. tanya jawab di kelas
3. ulangan / tes
4. tugas rumah

H. Soal tes latihan

Tirukan dan artikanlah kedalam bahasa Indonesia!

1. yī
2. èr
3. sān
4. sì
5. wǔ
6. liù
7. qī
8. bā
9. jiǔ
10. shí

IV. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IV

Mata pelajaran : Bahasa Mandarin

Kelas : B (TK B)

Waktu : 30 menit

A. Standar kompetensi : Memahami dan menguasai Bahasa Mandarin secara lisan

dan tertulis

B. Kompetensi dasar : Siswa mampu menuliskan angka-angka dalam huruf

hanzi dengan benar.

C. Materi pembelajaran

一 : satu

二 : dua

三 : tiga

四 : empat

五 : lima

六 : enam

七 : tujuh

八 : delapan

九 : sembilan

十 : sepuluh

D. Indikator dan Pengalaman belajar

Indikator	Pengalaman belajar
1. Siswa dapat menuliskan angka-angka dalam huruf hanzi dengan benar.	<p>1. Pembukaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> a berdoa b mengucapkan salam c absensi d Review pelajaran yang lalu <p>2. Inti :</p> <ul style="list-style-type: none"> a Guru mengulang kembali pelajaran yang lalu b Guru menjelaskan satu per satu cara menulis angka satu sampai sepuluh. c Guru menunjuk siswa satu persatu untuk menuliskan angka dari satu sampai sepuluh. d Guru mengajak siswa untuk membaca tulisan yang mereka tulis. e latihan <p>3. Penutup :</p>

	<p>a Berdoa.</p> <p>b Salam penutup.</p>
--	--

E. Media pembelajaran

Media gambar

F. Sumber belajar

wo de hanyu
,我的 汉语 Bahasa Mandarinku

G. Penilaian

1. latihan
2. tanya jawab di kelas
3. ulangan / tes
4. tugas rumah

Tulis kembali huruf hanzi dibawah ini 5 kali!

1. 一 :

2. 二 :

3. 三 :

4. 四 :

5. 五 :

6. 六 :

7. 七 :

8. 八 :

9. 九 :

10. 十 :

V. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran V

Mata pelajaran : Bahasa Mandarin

Kelas : B (TK B)

Waktu : 30 menit

A. Standar kompetensi : Memahami dan menguasai Bahasa Mandarin secara lisan
dan tertulis

B. Kompetensi dasar : Siswa dapat mengingat pelajaran yang lalu melalui media
permainan.

C. Materi pembelajaran

Semua materi pembelajaran :

1. Keluarga :

爸爸 bàba ayah

妈妈	māma	ibu
哥哥	gēge	kakak laki-laki
姐姐	jiějie	kakak perempuan
弟弟	dìdi	adik laki-laki
妹妹	mèimei	adik perempuan
奶奶	nǎinai	nenek
公公	gōnggong	kakek

2. Angka :

一	: yī	: satu
二	: èr	: dua
三	: sān	: tiga
四	: sì	: empat
五	: wǔ	: lima

六 : liú : enam

七 : qī : tujuh

八 : bā : delapan

九 : jiǔ : sembilan

十 : shí : sepuluh

D. Indikator dan Pengalaman belajar

Indikator	Pengalaman belajar
1. Siswa dapat mengingat materi pelajaran yang lalu dengan menyenangkan melalui media permainan.	<p>1. Pembukaan :</p> <ul style="list-style-type: none">a berdoab mengucapkan salamc absensid Review pelajaran yang lalu <p>2. Inti :</p> <ul style="list-style-type: none">a Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok terdiri dari 4 siswa.b Guru menerangkan cara permainan.c Guru membagikan setiap kelompok soal yang akan dibagikan kepada teman sebelahnya.d Guru mengumumkan kelompok siapa

	<p>yang menang dan memberi hadiah.</p> <p>3. Penutup :</p> <p>a Guru mengumumkan minggu depan ada ujian</p> <p>b Berdoa.</p> <p>c Salam penutup.</p>
--	--

E. Media pembelajaran

Media gambar

F. Sumber belajar

wo de hanyu
,我的汉语 Bahasa Mandarinku

G. Penilaian

1. latihan
2. tanya jawab di kelas
3. ulangan / tes
4. tugas rumah

3. Pembahasan

a) Pertemuan I

Siswa yang tergolong kanak-kanak, oleh karena itu guru memilih mengajarkan bahasa Mandarin yang mudah serta membuat siswa senang dan tidak membosankan. Dalam pertemuan pertama ini siswa akan diajarkan mengenal anggota keluarga mereka dalam bahasa Mandarin melalui media gambar. Dengan media tersebut siswa merasa lebih tertarik kepada pelajaran yang akan guru ajarkan. Pada pertemuan

pertama tanggal 2 februari 2010, materi yang diajarkan adalah Keluarga (Wǒ de jiā). Sebelum pelajaran dimulai guru mengawali dengan berdoa diikuti oleh seluruh siswa, kemudian mengucapkan kalimat “ nǐ hǎo !” lalu siswa akan membalasnya dengan kalimat yang sama. Setelah menyapa kemudian guru menanyakan kabar “ nǐ hǎo ma? “ kemudian siswa semua menjawab dengan “ wǒ hěn hǎo “ dan guru memperkenalkan diri. Contohnya :

爸爸	bàba	ayah
妈妈	māma	ibu
哥哥	gēge	kakak laki-laki
姐姐	jiějie	kakak perempuan
弟弟	dìdi	adik laki-laki
妹妹	mèimei	adik perempuan
爷爷	nǎinai	nenek
公公	gōnggong	kakek

Disini pertama-tama guru menerangkan anggota keluarga dengan menggunakan media gambar, lalu guru menyebutkan satu persatu arti-arti anggota keluarga dalam bahasa Mandarin. Guru menyuruh siswa untuk menirukannya dengan menunjukan gambar satu per satu. Guru mengulang-ulang terus sampai siswa hafal. Guru menunjuk siswa satu per satu untuk maju menyebutkan anggota keluarga dengan

bahasa Mandarin. Diakhir pelajaran guru memberikan latihan kepada siswa, untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang guru ajarkan.

b) Pertemuan II

Pada pertemuan kedua tanggal 9 februari 2010, guru masih membahas materi yang sama pada minggu yang lalu. Agar siswa tidak bosan guru mengajar dengan memanfaatkan media lagu, dengan mengubah lagu “ satu-satu aku sayang ibu” menjadi bahasa Mandarin yaitu :

Di yi di yi wo ai wo de mama (satu-satu aku sayang ibu)

一 一 一 一 一 一 一 一 一 一

Di er di er wo ai wo de baba (dua-dua juga sayang ayah)

二 二 二 二 二 二 二 二 二 二

Di san di san wo ai xiongdi jiemei (tiga-tiga sayang adik-kakak)

三 三 三 三 三 三 三 三 三 三

Di yi di er di san wo ai wo ai wo jia li ren...(satu,dua,tiga sayang semuanya...)

一 二 三 四 五 六 七 八 我 九 十

Media ini bertujuan untuk melatih kepekaan dalam mendengarkan sebuah lagu atau kalimat, secara metodetik siswa memperoleh kesenangan dalam mendengarkan lagu. Pada akhir pelajaran guru menutup dengan menanyai satu per satu siswa tentang pelajaran yang diajarkan tadi kemudian berdoa bersama-sama.

c) Pertemuan III

Pada pertemuan ketiga tanggal 16 februari 2010 ini siswa diajarkan mengenal angka yaitu angka satu sampai sepuluh. Contohnya :

yī	satu
èr	dua
sān	tiga
sì	empat
wǔ	lima
liù	enam
qī	tujuh
bā	delapan
jiǔ	sembilan
shí	sepuluh

Dipertemuan ketiga ini guru menggunakan media gambar. Kemudian siswa diajak untuk mengucapkan angka satu sampai sepuluh dengan gerakan tangan yang melambangkan angka satu sampai sepuluh dalam bahasa Mandarin. Kemudian seperti biasa diakhir pelajaran guru memberikan latihan dengan menggunakan media gambar guru bertanya pada satu per satu siswa tentang materi yang telah diajarkan oleh guru.

d) Pertemuan IV

Pada pertemuan keempat tanggal 23 februari 2010 guru mengulang pelajaran minggu lalu kemudian mengajarkan bagaimana cara menulis angka satu sampai sepuluh dalam bahasa Mandarin. Contohnya :

一 : satu

- : dua
- : tiga
- : empat
- : lima
- : enam
- : tujuh
- : delapan
- : sembilan
- : sepuluh

Disini guru memilih menulis angka karena guru menganggap menulis angka adalah yang paling mudah dan sederhana untuk tingkatan siswa Taman Kanak-kanak. Siswa dikenalkan tulisan Mandarin atau Hanzi agar mereka tahu bahwa bahasa Mandarin adalah bahasa yang menarik untuk dipelajari. Setelah guru mengajarkan bagaimana cara menulis angka tersebut, guru memberikan latihan berupa dekte.

e) Pertemuan V

Pada pertemuan kelima tanggal 2 maret 2010 guru mengajak siswa untuk bermain, bukan sembarang bermain tapi bermain sambil belajar. Guru mengadakan permainan ini bertujuan untuk membuat suasana menjadi lebih kondusif dan membuat siswa tidak bosan dalam belajar bahasa Mandarin yang cukup rumit untuk siswa Taman Kanak-kanak juga dengan cara belajar menarik siswa-siswa akan cepat hafal dan prestasi mereka menjadi lebih baik lagi.

Pertama-tama guru membagi kelompok dan menjelaskan peraturan permainan. Cara bermainnya adalah tiap kelompok berjajar mundur kebelakang kemudian disediakan pada kotak berwarna merah berisi kartu bergambar tentang keluarga dan angka, pada kotak biru berisi kartu bertuliskan arti dalam bahasa Mandarin dan tulisan hanzi, cara bermainnya adalah orang pertama di tiap-tiap kelompok maju menempelkan kartu-kartu tersebut berserta artinya dipapan yang telah disediakan, lalu dilanjut orang kedua, ketiga sampai yang paling akhir, guru bertugas mengarahkan siswa. Setelah semua soal diselesaikan, guru bersama-sama dengan siswa mencocokkan dan kelompok yang lebih banyak mendapat nilai, itulah pemenangnya, permainan ini melatih daya ingat siswa pada pelajaran yang lalu.

f) Pertemuan VI

Pada pertemuan keenam tanggal 9 maret 2010 siswa tidak mendapatkan materi pelajaran, tetapi pada pertemuan kali ini diadakan tes atau ulangan. Selama proses pembelajaran berlangsung tidak semua siswa dapat menguasai seluruh materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Ada sebagian siswa yang menguasai dengan baik dan ada pula siswa yang menguasai hanya sebagian materi saja, sehingga mereka mengalami kesulitan pada bagian-bagian tertentu.

Cara untuk mengetahui kesulitan tersebut adalah dengan cara memberikan latihan dan ulangan. Ulangan bertujuan untuk mengetahui tingkatan pemahaman siswa terhadap materi-materi yang guru berikan selama ini.

Dan dapat dilihat pula dengan menggunakan berbagai media pembelajaran prestasi siswa menjadi lebih baik dibanding sebelum memakai media pembelajaran.

Dilihat dari latihan dan tugas-tugas yang guru berikan dikerjakan dengan baik dan benar, dan tidak dipungkiri masih ada anak yang kurang baik prestasinya.

C. Masalah Pembelajaran

Dari pertemuan 1, 2, 3, 4, dan 5 dalam penerapan media gambar, lagu, dan permainan ditemukan beberapa kendala atau masalah, yaitu :

1. Media Gambar :

- a.) Siswa yang masih kanak-kanak belum bisa melafalkan kosakata dalam bahasa Mandarin dengan baik.
- b.) Ada siswa yang kurang cepat bisa menyerap materi pelajaran dengan baik terbukti pada saat latihan maupun tanya jawab tidak bisa menjawab.
- c.) Suasana kelas ramai karena ada siswa yang berbicara dengan teman yang lain.

2. Media Lagu :

- a.) Siswa yang masih kanak-kanak mereka kurang cepat menerima dan memahami kata-kata yang guru nyanyikan.
- b.) Ada siswa yang tidak bisa melafalkan kata-kata dengan benar.
- c.) Ada siswa yang tidak bisa diatur membuat suasana kelas ramai.

3. Media Permainan :

- a.) Ada siswa yang lupa dengan materi yang diajarkan terbukti pada saat permainan mereka tidak bisa menjawab pertanyaan.
- b.) Kurangnya waktu pelajaran membuat kurang maksimalnya penerapan media permainan.
- c.) Ada siswa yang tidak bisa diatur membuat suasana kelas ramai.

D. Upaya Penanganan

Di dalam proses belajar mengajar bahasa Mandarin di TK Siloam Surakarta tenaga pengajar harus selalu memberikan dorongan dan motifasi dalam proses belajar, untuk itu tenaga pengajar mengupayakan beberapa hal dalam penanganan masalah belajar.

Pengulangan pada setiap pertemuan sangat penting agar siswa selalu ingat dan dapat melafalkan materi-materi yang guru ajarkan dengan benar. Karena sedikitnya waktu yang disediakan oleh pihak sekolah, guru berusaha memanfaatkan waktu yang sedikit dengan meluangkan waktu diakhir pelajaran untuk tanya jawab atau memberikan latihan kepada siswa.

Guru tidak hanya memfokuskan pada satu siswa saja namun pada setiap siswa agar mereka termotifasi untuk belajar dan dapat dengan cepat menguasai setiap materi yang guru berikan.

Bersikap tegas pada siswa yang bertindak tidak baik contohnya berbicara dengan temannya atau bermain sendiri, dengan memberikan hukuman berupa pertanyaan seputar materi yang guru ajarkan. Guru berharap dengan melalui media gambar, lagu, dan permainan yang guru ajarkan prestasi siswa dapat meningkat dengan baik.

Setelah melakukan beberapa upaya penanganan di TK Siloam Surakarta dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengulangan pada setiap pertemuan sangat efektif dilakukan, karena sedikitnya waktu yang disediakan oleh pihak sekolah. Terbukti bahwa dengan

pengulangan terus-menerus siswa dapat dengan cepat memahami dan menghafal materi yang guru berikan.

2. Dengan pemberian latihan saat di sekolah membuat siswa sedikit tenang karena mereka terfokus untuk mengerjakan latihan dan tugas-tugas di rumah diberikan kepada siswa bertujuan agar mereka selalu belajar pada saat di rumah.
3. Dengan penerapan media gambar, lagu dan permainan terlihat bahwa prestasi siswa menjadi lebih baik dibanding sebelum menggunakan media tersebut. Dan siswa menjadi lebih antusias dalam belajar bahasa Mandarin.

F. Hasil Penilaian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengetahui keberhasilan proses belajar mengajar pada mata pelajaran bahasa Mandarin di TK Siloam Surakarta pada kelas B (TK B) dengan menggunakan media gambar, lagu, dan permainan yaitu :

Table 1.2

Daftar nilai pelajaran bahasa Mandarin setelah memakai media lagu, gambar, dan permainan

Siswa kelas B (TK B) TK Siloam Surakarta

No	Nama	Latihan			Tes
		1	2	3	

1	Okky	6,0	6,5	7,5	7,9
2	Grace	7,0	8,0	8,0	8,8
3	Kefas	6,5	7,5	7,5	7,9
4	Vira	8,5	9,0	9,4	9,8
5	Michael	6,0	7,0	7,5	7,9
6	Desta	6,1	6,5	7,2	7,9
7	Daniel	7,0	8,3	8,5	8,8
8	Wahyu	7,0	7,5	7,5	7,5
9	Yosafat	7,0	7,5	8,5	8,5
10	Syallom	8,5	9,0	9,5	9,9
11	Tessa	7,2	7,5	9,0	9,7
12	Sukma	8,5	8,5	9,5	9,5
13	Ratih	8,5	9,0	9,5	9,5
14	Leon	7,0	7,5	9,0	9,8
15	Andin	7,0	7,3	7,5	7,5
16	Diana	6,5	7,0	8,0	8,5

Table 1.3

Daftar nilai pelajaran bahasa Mandarin sebelum menggunakan media lagu, gambar, dan permainan.

No	Nama	Latihan-latihan			Tes
1	Okky	5,5	6,0	6,0	5,0

2	Grace	6,0	6,5	6,0	6,7
3	Kefas	6,5	6,5	5,5	6,5
4	Vira	6,5	7,5	6,0	8,0
5	Michael	6,0	6,0	5,5	5,5
6	Desta	6,0	6,5	6,7	5,7
7	Daniel	6,7	6,8	6,5	6,8
8	Wahyu	6,0	5,5	4,5	5,5
9	Yosafat	5,7	7,0	7,5	6,0
10	Syallom	7,5	9,0	9,5	7,9
11	Tessa	6,7	5,5	6,7	7,0
12	Sukma	7,5	7,5	8,5	7,0
13	Ratih	7,5	6,9	9,5	9,0
14	Leon	7,2	6,5	7,9	7,0
15	Andin	7,0	6,7	7,5	7,0
16	Diana	6,5	5,7	5,3	6,5

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Setelah melakukan praktik kerja lapangan dan melihat uraian mengenai kegiatan belajar mengajar di TK Siloam Surakarta dapat ditarik kesimpulan yaitu :

1. Kegiatan belajar mengajar bahasa Mandarin dengan memanfaatkan media gambar, lagu, dan permainan dapat menjadikan contoh pengajaran yang baik untuk siswa Taman Kanak-kanak. Penggunaan media gambar, lagu, dan permainan di TK Siloam Surakarta terbukti sangat efektif untuk meningkatkan prestasi siswa. Terbukti melalui latihan, tugas-tugas, tanya jawab saat dikelas dan ulangan atau tes nilai mereka baik. Dari mulai latihan pertama sampai ulangan nilai mereka selalu naik dan bagus. Disamping dapat meningkatkan prestasi juga dapat merangsang motorik siswa dalam melihat, mendengar, mengucapkan maupun melakukan, semua hal tersebut dapat membuat anak menjadi lebih cerdas, aktif dan kreatif dalam belajar bahasa Mandarin maupun pelajaran yang lain.
2. Masalah yang ditemui dalam proses belajar adalah daya ingat siswa yang masih kurang cepat dalam menerima, memahami dan melafalkan kata demi kata. Kurangnya waktu yang diberikan oleh sekolah pada pelajaran bahasa Mandarin sehingga guru kurang maksimal dalam mengajar dan siswa mudah lupa. Oleh karena itu, pengulangan sangat diperlukan pada proses belajar mengajar. Pada setiap sesi pertemuan guru selalu meluangkan waktu sedikit untuk mengulang pelajaran yang lalu dengan tanya jawab. Untuk mempermudah penyampaian materi

dan pengulangan materi guru menggunakan media gambar, lagu dan permainan. Supaya siswa tidak bosan pada metode pengajaran yang guru sampaikan, maka proses pembelajaran bahasa Mandarin dengan memanfaatkan media gambar, lagu, dan permainan di TK Siloam Surakarta kelas B dikatakan berhasil meningkatkan prestasi siswa.

B. Saran

Setelah melihat keadaan dilapangan dan mempelajari berdasarkan teori dan literature yang didapatkan, maka terdapat beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti untuk perbaikan, di antaranya adalah :

1. Guru bahasa Mandarin :

Kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media gambar, lagu, dan permainan sangat baik dilaksanakan untuk meningkatkan prestasi siswa. Diharapkan guru bahasa Mandarin menggunakan metode tersebut dalam penyampaiaan materi pelajaran bahasa Mandarin.

2. Kepala sekolah TK Siloam :

Kepada kepala sekolah TK Siloam Surakarta agar dipertimbangkan untuk menambah jam pelajaran bahasa Mandarin. Karena belajar bahasa asing terutama bahasa Mandarin membutuhkan waktu yang banyak dan metode pengajaran yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

Mulyasa, E.2008.*Menjadi Guru Profesional;Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*.Bandung:PT.REMAJA ROSDAKARYA.

Soeparno, 1980/1981.*Media Pengajaran Bahasa*.Yogyakarta:IKIP Yogyakarta.

Suparto, 2007.*Percakapan Dasar Bahasa Mandarin*.Bandung:Pustaka Internasional.

Slameto, 2003.*Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*.Jakarta:RINEKA
CIPTA

www.google.com

wikipedia. bahasa mandarin. <http://wikipedia.org/>